



Seminar Nasional Rekayasa Teknologi Informasi

02 – 03 November 2018

Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Serang Raya

PEMBELAJARAN ALAT MUSIK KENDANG PADA KESENIAN BELUK BERBASIS GAME

Ahmad Dedi Jubaedi¹⁾, Rizky Eka Putra²⁾

^{1),2)}Program Studi Informatika, Fakultas Teknik Informatika, Universitas Serang Raya
Jl.Raya Serang Cilegon KM 5, Taman Drangong, Serang-Banten
Email: dedhiest@gmail.com¹⁾, qqekaputra20@gmail.com²⁾

Abstrak

Kesenian merupakan warisan nenek moyang yang harus tetap di jaga dan dilestarikan. Kemajuan teknologi telah menggeser nilai seni menjadi tersingkirkan dan sudah tidak dikeal lagi. Perkembangan game berbasis mobile semakin banyak dikembangkan, tidak saja anak-anak sampai orang tua sekalipun banyak menggunakan game pada gadget yang dimilikinya. Kurangnya aplikasi game berbasis Pendidikan dan belum adanya sarana untuk melestarikan kesenian beluk menjadi hal yang ingin di teliti lebih dalam. Hasil penelitian ini adalah aplikasi game sebagai media pembelajaran alat kesenian kendang pada kesenian beluk.

Kata Kunci: Game Pendidikan, kesenian beluk, kendang digital, Pelestarian kebudayaan, Media Pembelajaran

1. Pendahuluan

a. Latar Belakang masalah

Seni beluk adalah seni vokal khas masyarakat Sunda yang sekarang ini sudah langka sekali ditemui [8]. Ciri khas kesenian Beluk ini adalah lengkingan suara yang bernotasi tinggi dan suara yang meliuk-liuk. Biasanya, Seni Beluk mengambil cerita yang ada dalam kawasan tersebut. Selain mengutamakan suara vokal beluk juga biasa digabungkan dengan beberapa alat musik pukul seperti kendang, tilingtit, anting antuk, pongpet, gedug dan gebrag yang biasa ditemukan di kesenian rampak bedug. Kata beluk berasal dari kata ba dan aluk. Ba artinya besar dan aluk artinya 'gorowok' atau dalam bahasa Indonesia 'berteriak' dalam arti kata bahwa beluk itu adalah teriakan yang memberi tanda atau pemberitahuan kepada tetangga sekampung [9].

Kendang adalah instrumen yang salah satu fungsi utamanya mengatur irama. Instrumen ini dibunyikan dengan tangan, tanpa alat bantu. Jenis kendang yang kecil disebut ketipung, yang menengah disebut kendang ciblon/kebar. Pasangan ketipung ada satu lagi bernama kendang gedhe biasa disebut kendang kalih.

Game merupakan salah satu media hiburan yang menjadi pilihan masyarakat untuk menghilangkan kejenuhan atau hanya untuk sekedar mengisi waktu luang. Selain menjadi media hiburan, game juga dapat menjadi sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan otak seseorang. Contoh game yang dapat meningkatkan perkembangan otak seseorang adalah catur yang dapat membantu meningkatkan tingkat konsentrasi otak. Menurut survei yang dilakukan oleh penyelenggara Game Developers Conference, para game developer saat ini lebih tertarik untuk membuat game di platform mobile dan PC. Survei tersebut dilakukan pada 2500 game developer di Amerika Utara. Sebelumnya sebanyak 38% game developer sudah merilis game pada smartphone atau tablet. Sedangkan saat ini sebanyak 55% game developer sedang membuat game pada platform mobile. Dan 58% game developer berencana untuk merilis game selanjutnya pada platform mobile.




b. Identifikasi masalah

Permasalahan dalam penelitian ini adalah

1. Kebudayaan beluk sudah tidak lagi digunakan oleh masyarakat.
2. Belum ada media yang melestarikan kebudayaan beluk.

Table 1.Design, material collecting dan Assembly

No	Gambar	Deskripsi
1		<p>Halaman <i>Main Menu</i> Halaman utama pada permainan ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Logo ▪ Tombol <i>Start Game</i> ▪ Tombol <i>Learn</i> ▪ Tombol <i>Instruction</i> ▪ Tombol <i>Quit</i>
2		<p>Halaman Instruksi Permainan</p>
3		<p>Halaman <i>Learn</i>. Berisi materi mengenai kesenian Beluk.</p>
4		<p>Halaman Pilih Lagu, Berisi pilihan lagu kesenian Beluk yang dapat dimainkan pengguna</p>
5		<p>Halaman Permainan</p>

No	Gambar	Deskripsi
6		Halaman Permainan. Saat permainan telah dimulai, <i>Notes</i> mulai turun dan lagu berjalan
7		Halaman Gagal. Ketika pemain tidak berhasil menyelesaikan lagu
8		Halaman Scoreboard. Setelah pemain berhasil menyelesaikan lagu

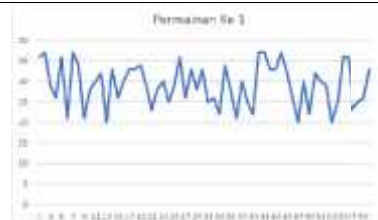




c. Testing

Pada pengujian menggunakan usability testing yaitu pengujian langsung kepada user dalam hal ini anak SD usia 6 sampai 12 tahun sebanyak 60

orang. Hasil dari pengujian dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

Maksimum hit=107, Judul lagu: Kendang Jaipong

Table 2. Hasil pengujian game pembelajaran kendang beluk

		
Gambar 3. Testing permainan ke-1, Distance Score 20-37	Gambar 4. Testing permainan ke-2, distance score 40-55	Gambar 5. Testing permainan ke-3 distance score 50-78
		
Gambar 6. Testing permainan ke-4 distance score 90-100	Gambar 7. Testing permainan ke-5, distance score 95-105	

5. Kesimpulan

Pembuatan aplikasi game pembelajaran kendang beluk sudah berhasil di buat dan siap diimplementasikan. Dari grafik testing yang dilakukan dapat dilihat bahwa aplikasi ini dapat mudah digunakan.

Suara yang dihasilkan secara digital adalah hasil dari suara konvensional. Hampir tidak ada perbedaan antara suara konvensional dengan digital. Hanya pada cara penggunaan alat yang berbeda yaitu jika konvensional dengan cara di pukul, dan bentuk digital hanya di sentuh atau menekan tombol

Dari hasil Observasi dilakukan konversi suara dari alat konvensional, kemudian dilakukan proses digitalisasi. Perancangan diawali dengan menyesuaikan flowchart dan layout. Kemudian dirancang sesuai dengan kaidah dalam pembuatan Game. Hasil dari pembuatan Aplikasi ini kemudian di test menggunakan Blackbox dan diunggah pada media sosial dengan penyimpanan cloud yang bisa diakses semua orang

Daftar Pustaka

- [1] Yudhi Munadi, Media Pembelajaran sebuah pendekatan baru, Gaung Persada Press, Jakarta, 2009.
- [2] Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2011
- [3] Ivan C Sibero, Membuat model dan animasi transformers dengan 3 ds max, Media Kom, 2009
- [4] Samuel Henry, Membuat Game dengan FPS Creator, Graha Ilmu
- [5] Fauzia A, John Naisbitt, China's Megatrends: The 8 Pillars of a New Society. HarperCollins, 2010
- [6] Sutopo, Luther, MDLC Pengembangan aplikasi multimedia
- [7] Ridwan Hutagalung, Blog <https://mooibandoeng.com/2013/06/26/ngan-jang-ka-dayeuhkolot-banjaran>, 2011
- [8] Satriadi, Yudi Putu, Seni beluk dan fungsinya di masyarakat, Linguart, Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra dan Seni Vol.III No.1, 1-12, Januari 2008
- [9] Jubaedi, Ahmad Dedi, Perancangan Aplikasi Pengenalan Alat Kesenian Patingtung Berbasis Multimedia, Jurnal Sains dan Teknologi, Universitas Banten Jaya, Vol.1 No.1, 2018.